

Dix histoires pour bouger

2018 - fiche modifiée le 18 mars 2020

Valisette destinée à des éducateurs de tous milieux qui souhaitent aborder le travail du corps sous une forme ludique.

Support	Kit pédagogique
Âge du public	De 3 à 7 ans
Thèmes associés à cet outil	Activité physique, Corps, Compétences psychosociales
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	Inconnu
Prix	136,00 €



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 10 livrets d'HISTOIRES : 1 La boîte magique, 2 Les petites souris, 3 La petite graine, 4 Le petit robot, 5 Le pirate, 6 La fleur, 7 La pizza, 8 Le train, 9 Le gâteau, 10 Le feu de camp
- 1 CD des 10 histoires
- 1 CD des musiques ambiantes
- 24 cartes : un jeu Postures des animaux
- 40 cartes : un jeu de rôle (8 cartes par catégorie) pour création de nouvelles histoires

[Vidéo de démonstration](#)

Concept :

Dix histoires pour bouger... écouter, jouer, s'exprimer avec son corps, prendre confiance en soi.

10 histoires pour accompagner les enfants dans l'apprentissage de la concentration et de l'écoute; pour créer du lien. Chacune d'elles va les inviter à se glisser dans la peau d'un chat, d'un pirate ou d'une pizza... Par l'imitation, les enfants effectuent alors des mouvements qui mobilisent chaque articulation.

Un outil pédagogique destiné aux enfants de 3 à 7 ans, qui encourage leur créativité comme celle des éducateurs.

Objectifs

- Jouer, s'exprimer avec son corps et prendre confiance en soi
- Améliorer la cohésion de groupe
- Améliorer ses capacités de perception sensorielle
- Améliorer ses capacités d'imagination
- Apprendre à mieux connaître ses émotions
- Améliorer ses capacités de concentration

Bon à savoir

Commande [chez l'éditeur](#)

Disponible en ludothèque ([Watermael-Boitsfort](#), [Au Coin des Jeux](#), ...) et dans plusieurs bibliothèques en Wallonie ([Samarcande](#)). Consultez les catalogues sur la page "[Les centres de prêt](#)".

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Editions pédagogiques du Grand Cerf
3, avenue du Grand Cerf
93220 - Gagny
France
+33 (0)1 64 21 70 85 - grand-cerf@wanadoo.fr
<https://www.grand-cerf.com>

Dans les centres de prêt :

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Cet outil pédagogique, élaboré à partir d'une pratique de terrain de 15 ans, fournit une démarche originale et créative, bien pensée, adaptée au public et à son besoin de bouger, pour mettre en mouvement le corps et l'imaginaire. En phase avec l'air du temps (méditation, yoga), il propose des activités respectueuses du rythme de développement de l'enfant et des apprentissages de la vie en groupe.

Les histoires fournissent un prétexte à bouger : l'utilisateur prendra le temps de se les approprier pour les enrichir en tension dramatique (avec des enfants plus grands notamment). Bouger son corps – avec une image dans la tête – facilite le mouvement et construit le lien corps/esprit. En outre, cela développe l'imaginaire, le schéma corporel, la concentration : d'excellents antidotes aux limitations mentales créées par les écrans.

Le matériel attractif, solide, de très bonne qualité est adapté à une utilisation fréquente. L'utilisation de l'outil demande un espace assez vaste, chaud, confortable. Une utilisation rituelle sera privilégiée.

L'outil est accessible à tous les enseignants (ouverts ... au travail corporel, il va falloir se bouger !) ainsi que les professeurs de gym et de psychomotricité.

Vu son coût, l'outil gagnera à se trouver en centre de prêt.

L'utilisateur veillera aussi aux enjeux d'inclusion dans son discours (peu présent dans l'outil), en utilisant une terminologie qui inclut les filles et les garçons.

Objectifs :

- Développer la conscience de son corps, se concentrer, être attentif
- Améliorer cohésion de groupe
- Stimuler l'imaginaire

Public cible :

De 2 ans (en petits groupes) à 7 ans
Maternelle - accueil

Utilisation conseillée :

- utiliser un espace dégagé, confortable, adapté à la taille du groupe
- ritualiser l'usage
- être attentif au langage inclusif lors de l'histoire (une ou un pirate)
- pour la clôture de séance, proposer un autre terme à compléter par l'enfant plutôt que « sage »
- Vidéo de présentation sur YT : <https://www.youtube.com/watch?v=hPfaTn0JwEs>

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★
Attractif ★★★★★
Interactif ★★★★★
Soutenant pour l'utilisateur ★★★★★
Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★

Temps de préparation :

Points forts :

Originalité, attractivité, adapté au public et son besoin de bouger

Points d'attention :

Utiliser un vocabulaire inclusif

Sujets abordés :

Corps, mouvement, émotion

Complémentarité :

[Boîte à émotions de Zatou](#), [Le Langage des émotions](#), [La planète des émotions](#), [Yogi Mouv](#), [Le Mémo Yogamini](#)

Date de l'avis : 18 février 2020

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614129/dix-histoires-pour-bouger.html?export>

28-03-2024 14:34